

Algorithme

Succession logique d'instructions et d'opération qui permet de résoudre un problème

Textuel

Répéter indéfiniment

Si « obstacle détecté »

Alors

Tourner à droite pendant 1 seconde

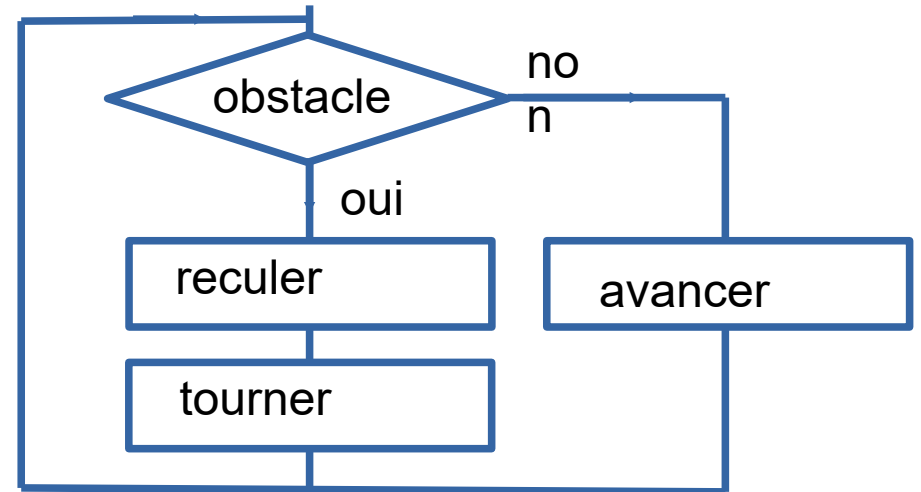
Reculer pendant 1 seconde

Sinon

avancer



Logigramme



Exemple

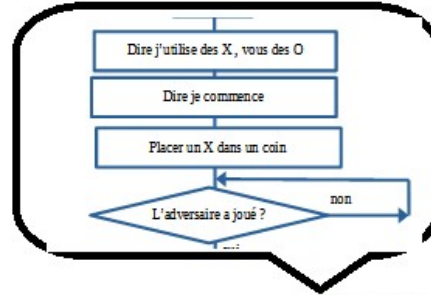
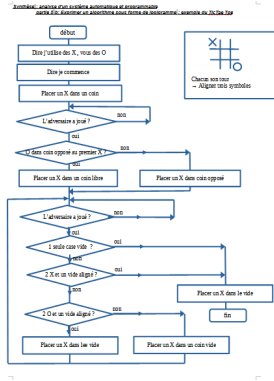
Jeu TIC TAC TOE

Deux joueurs , chacun son symbole |  ou 

*Chacun dessine son
symbole dans une des
cases vide à tour de rôle*

**Le gagnant est celui qui arrive à aligner trois
symboles identiques, horizontalement,
verticalement ou en diagonale.**

Example



où vais je jouer ?

Suit la fiche « algorithme »

Réfléchit tout seul



Synthèse et conclusion



Si on suit bien les instructions de
l'algorithme



Synthèse et conclusion



Si on suit bien les instructions de l'algorithme

Celui qui suit l'algorithme gagne
Ou
Match nul

Pour aller plus loin



